Tin Soldiers
Alexander the Great™

© 2004 Matrix Games и Koios Works, LLC. Авторские права защищены. Matrix Games и логотип Matrix Games являются торговыми марками Matrix Games, а Tin Soldiers: Alexander the Great™ – торговая марка Matrix Games и Koios Works, LLC. Все торговые марки и названия являются собственностью их владельцев, и Matrix Games и Koios Works, LLC не имеют к ним отношения.

Tin Soldiers – Alexander the Great™

Содержание

1.0 ВВЕДЕНИЕ ... 3
1.1 ОСНОВЫ ИГРЫ ... 3
1.2 УСТАНОВКА ... 3
1.3 ОБНОВЛЕНИЯ ПРОДУКТА ... 4
1.4 ИГРОВЫЕ ФОРУМЫ ... 4
1.5 ПРЕДЫСТОРИЯ ... 5
2.0 ОПЦИИ ГЛАВНОГО МЕНЮ ... 7
Новая игра ... 8
Загрузить игру ... 10
Сетевая игра ... 11
Настройки ... 13
Информация ... 14
Создатели ... 14
Выход ... 14
3.0 КАМПАНИЯ ... 15
3.1 ИНТЕРФЕЙС БИТВЫ ... 15
3.1.1 Игровой экран ... 16
3.1.2 Интерфейс ... 16
4.0 ИГРА ... 20
4.1 ТУМАН ВОЙНЫ ... 20
4.2 ОСНОВНАЯ ФАЗА ... 21
4.3 ФАЗА РЕАКЦИИ ... 22
4.4 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФАЗА ... 22
4.5 ПРИКАЗЫ ... 23
4.6 БИТВА ... 26
4.6.1 Сражение ... 26
Таблица 1.0 – Модификаторы рукопашной ... 26
Таблица 1.0 – Модификаторы рукопашной (продолжение) ... 27
Таблица 2.0 – Модификаторы стрельбы ... 29
4.6.2 Военачальники ... 30
4.7 ПОКАЗАТЕЛИ ВОЙСК ... 31
4.8 СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ... 32
5.0 ИНТЕРФЕЙС КАМПАНИИ ... 36
5.1 УПРАВЛЕНИЕ АРМИЕЙ ... 37
5.2 СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ... 37
5.3 КАЗНА ... 38
5.4 ДИСЛОКАЦИЯ ВОЙСК ... 38
6.0 СОЗДАТЕЛИ ... 39

1.0 Введение

1.1 ОСНОВЫ ИГРЫ

Tin Soldiers: Alexander the Great™ – уникальная игра, которая вместо счетчиков и гексов обычных варгеймов строится на принципах настольных варгеймов. Игроки маневрируют группами войск на трехмерном поле боя, напоминающем диораму, смоделированную на столе. *Tin Soldiers: Alexander the Great™* дает вам возможность стать на время Александром Великим и попробовать повторить его достижения в многочисленных сражениях!

1.2 УСТАНОВКА

Убедитесь, что ваша система соответствует минимальным требованиям, приведенным ниже. Чтобы установить игру, поместите компакт-диск Tin Soldiers – Alexander the Great™ в ваш привод для чтения компакт-дисков. Если у вас отключен автозапуск или вы устанавливаете игру из скачанного архива, дважды щелкните по файлу архива инсталляции, потом дважды щелкните по файлу, который находится в архиве. После этого следуйте подсказкам на экране, чтобы закончить установку игры.

Минимальные системные требования

ОС:	Windows 98/Me/2000/XP
Процессор:	Pentium II 550 МГц, AMD K6-3 500
Оперативная память:	128 Мб (256 Мб для XP)
Видеокарта:	64 Мб, совместимая с DirectX 9.0B
Звуковая карта:	Совместимая с DirectX 9.0B
CD-ROM:	8X
Место на диске:	1 Гб
Версия DirectX:	DirectX 9.0B (поставляется с игрой)
.NET Framework:	1.1 .NET Framework (поставляется с игрой)
Microsoft Media Player:	Версия 9.0 или более поздняя (видеоролики могут не проигрываться более старыми версиями)

Игре требуется установленный DirectX 9.0B или более поздняя его версия. Ей также требуется Microsoft .NET Framework 1.1 или выше. Во время установки есть возможность установить DirectX и .NET Framework. Пожалуйста, убедитесь, что для вашей видеокарты установлены самые последние драйверы от производителей.

Удаление игры

Удалить игру вы можете с помощью опции **«Установка и удаление программ»** на «Панели управления».

1.3 ОБНОВЛЕНИЯ ПРОДУКТА

С целью поддержки своего продукта Matrix Games выпускает обновления, содержащие новые возможности, улучшения и исправления выявленных проблем. Вы можете всегда быть в курсе этих обновлений, если зарегистрируете аккаунт Matrix Games Member. После собственной регистрации, вы можете зарегистрировать ваш продукт, произведенный Matrix Games, чтобы получить доступ к этим важным игровым материалам. Для этого вы должны выполнить всего два следующих шага:

- **Зарегистрировать аккаунт Matrix Games Member** – ЭТО ОДНОРАЗОВАЯ ПРОЦЕДУРА; как только вы зарегистрируетесь, вы будете занесены в память системы. Зайдите на www.matrixgames.com и нажмите по гиперссылке «Members» в верхней части экрана. В новом окне выберите **«Register NOW»** и следуйте инструкциям на экране. Когда закончите, щелкните по кнопке **«Please Create My New Account»**, вы получите по электронной почте подтверждение вашей регистрации.

- **Зарегистрировать новую покупку** – зарегистрировав аккаунт Matrix Games Member, вы можете регистрировать в нем любые купленные вами игры от Matrix Games. Для этого загрузите ваш аккаунт на сайте Matrix Games (www.matrixgames.com) и щелкните по «Register Game» в верхней части экрана, чтобы зарегистрировать игру Matrix Games.

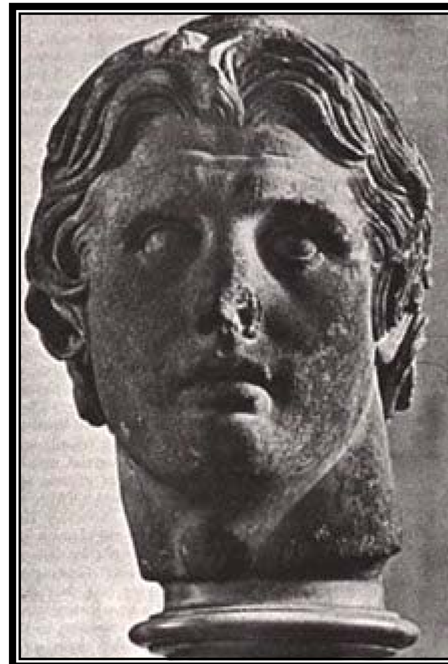
Когда вы зарегистрируете игру, то, зайдя в секцию «Members», вы увидите ваш список зарегистрированных игр, если щелкните по **«My Games»**. Каждое название – это гиперссылка, по которой вы можете перейти на страницу информации об игре (включая последние новости об этой игре). В этом списке есть также гиперссылка **«Downloads»**, по которой вы перейдете на страницу с последними файлами, включая патчи для конкретной игры.

Помните, что один раз зарегистрировав аккаунт Matrix Games Member, вам не нужно регистрироваться снова – с этого момента вы можете регистрировать любой купленный вами продукт Matrix Games. Наслаждайтесь играми!

1.4 ИГРОВЫЕ ФОРУМЫ

Мы также поддерживаем игровые форумы на сайте Matrix Games. Для каждой игры создан свой отдельный форум, предназначенный для общения дизайнеров, разработчиков и игроков. Если у вас возникли трудности, проблемы, вопросы или идеи, как игру можно сделать лучше, напишите об этом. Зайдите на http://www.matrixgames.com и щелкните по гиперссылке **«Forums»**.

1.5 ПРЕДЫСТОРИЯ



Александр Великий – известный как один из самых выдающихся военачальников в истории человечества – покорил большую часть известного цивилизованного мира. Как известно, аппетит приходит во время еды – его завоевания ограничивались лишь его способностью контролировать армию, рассредоточенную на огромных пространствах. А боязнь его мести укрепляла его завоевания, несмотря на дистанции.

Сын Филиппа II Македонского и Олимпии (дочери правителя Эпира), родившийся в июле 357 года до н. э., Александр рано приобщился к легендам и историям о культах Диониса и Орфея. Он также уважал персидского царя Кира за его лидерские качества. Позднее эти обстоятельства вместе с произведениями Гомера – Александр обожал «*Илиаду*» – оказали на него свое влияние. В молодости он отличался абсолютным бесстрашием, приручив коня по кличке Буцефал (что значило «быкоголовый»), который служил ему верой и правдой в его походах. Детство при королевском дворе прославленного отца Александра, выдающегося стратега Филиппа II, послужило отличной школой для будущего правителя Македонии. Способности Александра были так велики, что отец однажды заметил: «Сын мой, тебе придется подыскать себе собственное королевство – Македония слишком мала для тебя». Александр мог принять эти слова близко к сердцу – ему было уже 18 лет, и он вел часть армии Филиппа II в бой против Священной Когорты Фив. Он помог разгромить Когорту и покорить Фивы и Афины.

В 337 году до н.э. Филипп II начал вторжение в Персию, освобождая греческие города, расположенные на побережье Малой Азии (ныне Турция). В 336 году до н.э. он был убит при загадочных обстоятельствах, и Александр неожиданно для себя оказался правителем Македонии в возрасте двадцати одного года. Он немедленно начал устранять угрозы своему правлению и подавлять беспорядки, возникающие на территориях земель, покоренных Македонией.

В 335 году до н.э., когда Александр подавлял бунт на севере государства, в Фивах вспыхнуло восстание (поддержанное несколькими другими городами-государствами), спровоцированное слухом о его гибели. Александр был в ярости. Форсированным маршем его армия преодолела 400 километров за две недели и захватила фивийцев врасплох, нанеся им сокрушительное поражение. Когда Фивы отказались сдаться, Александр приказал не щадить никого: тысячи фивийцев погибли, а около 30,000 выживших были проданы в рабство (летописи гласят, что всех мужчин и мальчиков

связанными бросили в море, а всех женщин продали). Затем город был сожжен дотла. Невероятная жестокость потрясла и ужаснула все остальные восставшие провинции, которые тут же покорились Александру. Вновь покорив Грецию (кроме Спарты), Александр в 334 году до н.э. обратил свой взгляд на Персию, чтобы закончить дело, начатое отцом.

В течение года он завоевал западную часть Малой Азии. Осенью 333 года до нашей эры в битве при Иссе Александр разбил десятикратно превосходящее его силы персидское войско. Затем он направился в сторону Египта и Сирии, покорил обе эти державы, и в 329-327 годах до н. э. направился вглубь Центральной Азии, случайно достигнув территории Индии в 327-326 годах до н. э. В 325 году до н. э., дойдя до реки Гифасис (ныне Бьяс), его армия взбунтовалась и отказалась идти дальше. Александр, перед чьим взором стояли еще не покоренные прекрасные империи Востока, с неохотой согласился. Он повернул на юг, а потом на запад, продолжая присоединять новые государства к своей империи, пока не умер от таинственной болезни (как ныне предполагается, запущенной из-за постоянных попоек малярии) в Вавилоне (ныне Багдад) в 322 году до н.э. в возрасте тридцати трех лет.

Его отважное вторжение в уже известные и еще не изведанные земли повлекло за собой основание более 70 греческих городов и завоевание 22 миллионов квадратных миль территории. Его армия пересекла палящие пустыни, высокие горы, обширные равнины, прошла сквозь ужасные штормы и все остальные мыслимые погодные условия. Чтобы эти завоевания стали возможными, его армия за одиннадцать лет прошла больше 20 000 миль.

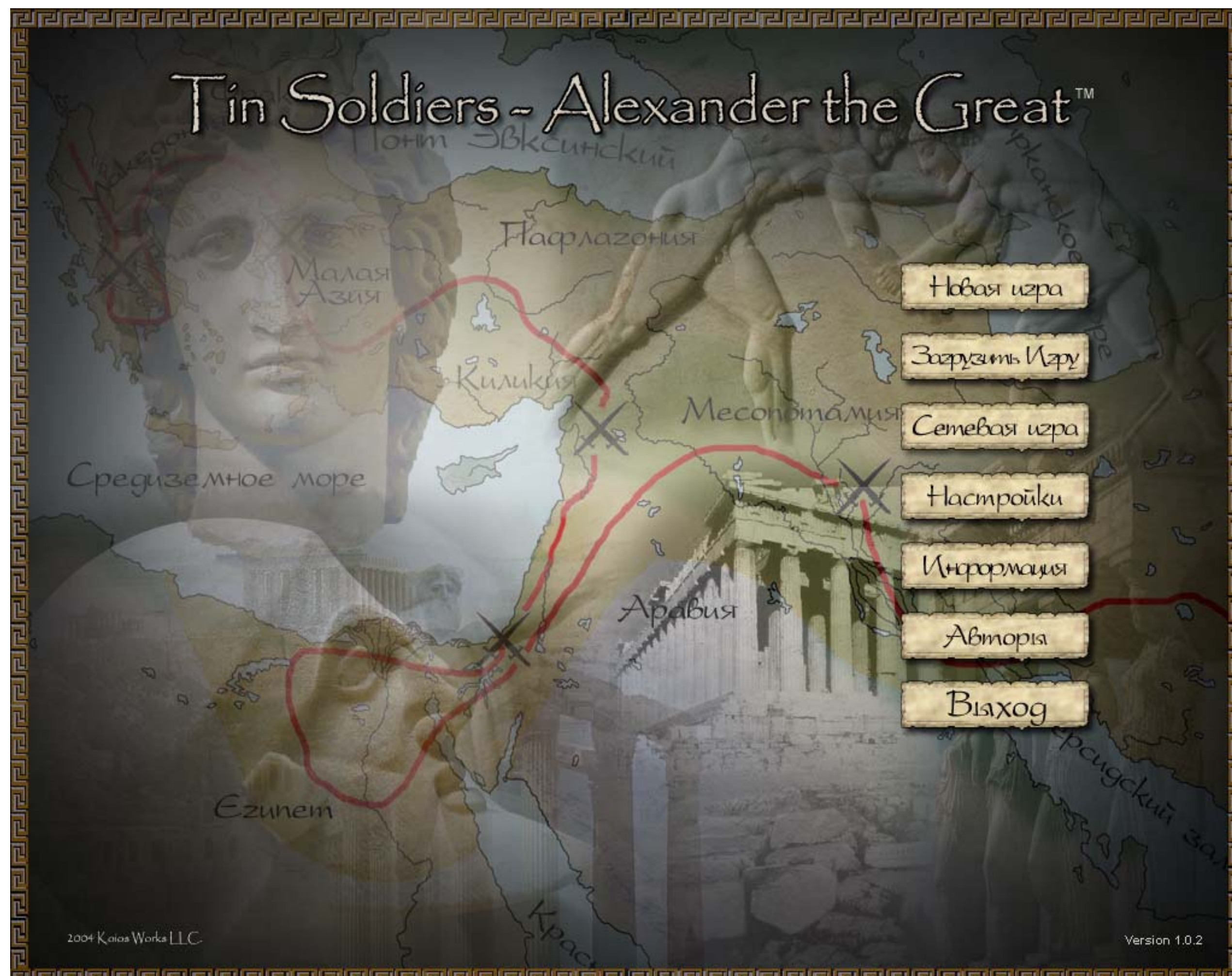
В *Tin Soldiers: Alexander the Great*TM, вы можете попробовать повторить те невероятные победы, которые Александр одержал во время своих походов. Использование фигурок солдатиков позволит вам считать, что вы играете реальными солдатиками на тщательно детализированной диораме.



Греки (Македонская армия) не полностью состояла из македонцев. Несколько тысяч воинов происходило из других районов. В начале кампании у Александра было 25 000 македонцев, 7 500 греков и 7 000 фракийцев и иллирийцев, однако большинством не-македонских отрядов командовали офицеры-македонцы.

2.0 Опции главного меню

В главном меню вы можете начать новую игру, загрузить существующую игру, изменить настройки игры, начать игру по сети, прочесть файл с последней информацией по игре, посмотреть имена тех, кто создавал эту игру, и выйти из игры на рабочий стол.



Новая игра

Начать новую игру.



Вы можете начать новую **кампанию** или одиночную **битву**. Однако чтобы открыть одиночную битву, вы должны будете сначала одержать в ней победу в ходе кампании Александра Великого. А за прохождение кампании вы будете награждены двумя картами для сетевой игры.

В начале кампании доступен только первый сценарий «Фивы – Воцарение Александра». После победы в этом сценарии вы перейдете к следующему, повторяя завоевания Александра.

Задания

Каждому сценарию предшествует непродолжительный ролик, в котором дается краткая историческая справка о событиях, предшествующих самой битве. Затем появится экран загрузки и, наконец, экран обзора сценария, представленный ниже. На нем вы можете видеть общий статус битвы, включая ее предпосылки, карту, задания и победные очки, которые вы можете заработать (или потерять). Новое задание появляется, только если вы выполнили предыдущее. В этом случае вы получите соответствующее сообщение. Узнать о новом задании можно из игрового меню в экране задания.



Посмотрите информацию о битве, затем выберите **«Продолжить»** в правом нижнем углу экрана, чтобы начать битву. За детальной информацией об основах игры обратитесь к третьему пункту этого руководства.

Загрузить игру



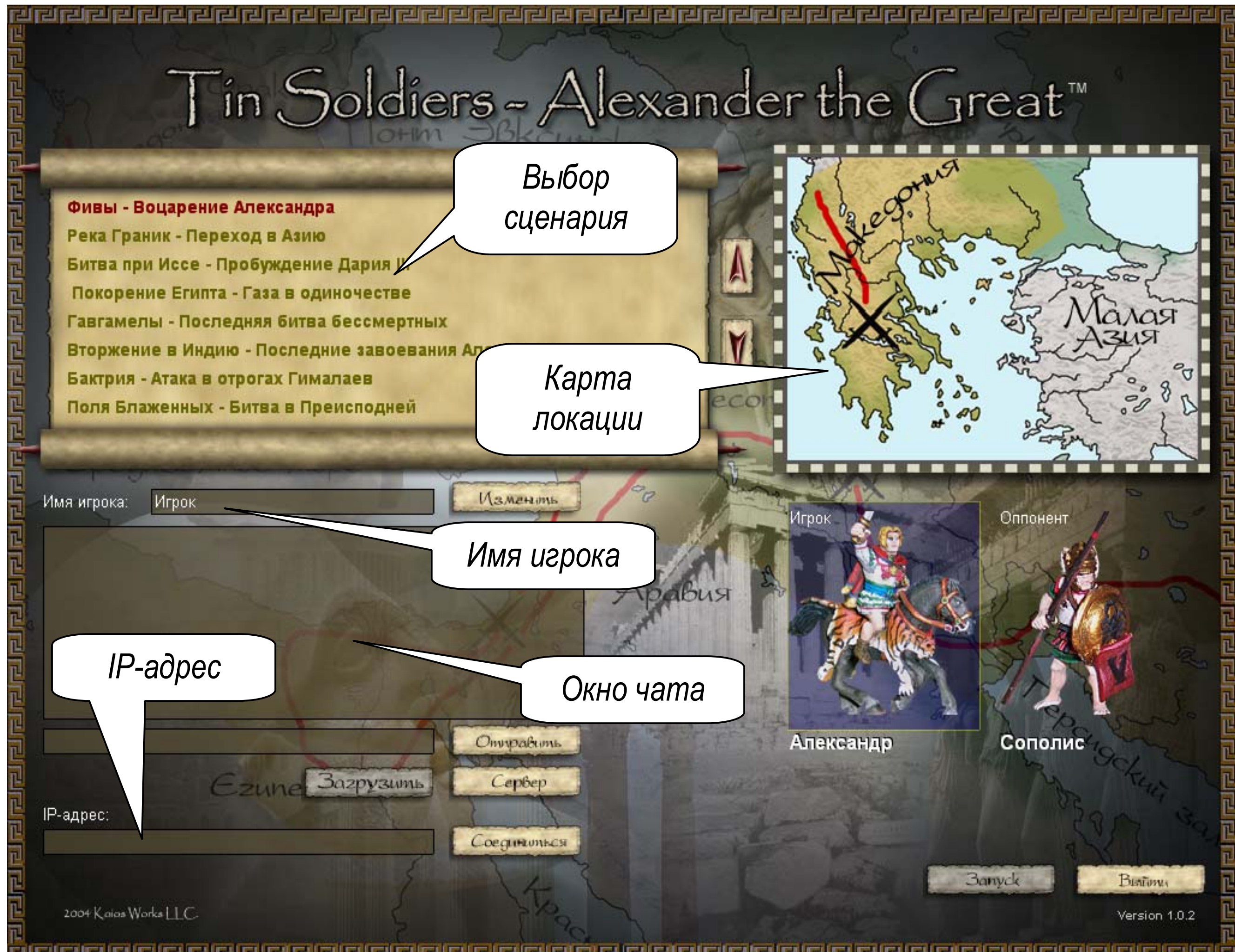
Вызывает список сохраненных игр. Выберите игру, которую вы хотите загрузить, и нажмите кнопку **«Загрузить»**. Здесь же вы можете удалить старые или ненужные сохраненные игры. В начале каждого хода игра автоматически сохраняется под именем autosave. Название файла автосохранения в кампании – «autosave»; в отдельных битвах оно комбинируется из названия битвы и слова «autosave» (например, «ThebesAutosave»).



Жители Газы знали, что Александр не пощадит город. Мужчины будут убиты, а их жены и дети – проданы в рабство. Наскоро вооружившись, они устремились на стены города в последней попытке остановить армию Александра.

Сетевая игра

Вы можете играть друг против друга по сетевому IP-соединению. Следующая иллюстрация демонстрирует настройку необходимых компонентов сетевой игры:



Один из игроков должен быть сервером игры (хостом), для этого он выбирает кнопку «Сервер» или «Загрузить». Кнопка загрузки – для того, чтобы стать сервером сохраненной игры, а кнопка «Сервер» – для того чтобы начать новую игру в качестве сервера. В новой игре сервер выбирает сценарий и стороны игроков. Сохраненная игра использует сценарий и стороны, сохраненные в последний раз. Как только сервер создаст игру, второй игрок может присоединиться к игре, набрав IP-адрес сервер и нажав кнопку «Соединиться». После этого сервер может начать игру, нажав кнопку «Запуск», или отменить сессию, нажав кнопку «Выйти».

Игроки могут ввести свои прозвища в окне **«Имя игрока»** над окном чата. Ожидая старта, вы можете переговариваться, для этого вводите сообщения в окно чата и отсылайте их кнопкой **«Отправить»**.

После того как игра запустится, вы будете играть так же, как в одиночной игре, со следующими особенностями:

- Все победные очки базируются на стороне Александра – оппонент выигрывает, не дав одержать Александру победу.
- Оба игрока должны нажать **«Играть»** перед началом каждой фазы. Чтобы отдать приказы, каждому игроку отводится определенное время (по умолчанию 10 минут). Счетчик времени показан в верхней части экрана. Если время вышло до того, как игрок нажал «Играть», все войска, не получившие приказа, займут оборону. Обратите внимание, что, если ни один из игроков не отдал приказов на реакцию или дополнительных приказов, игра выполнит весь ход, не становясь на паузу (как и в одиночной игре).

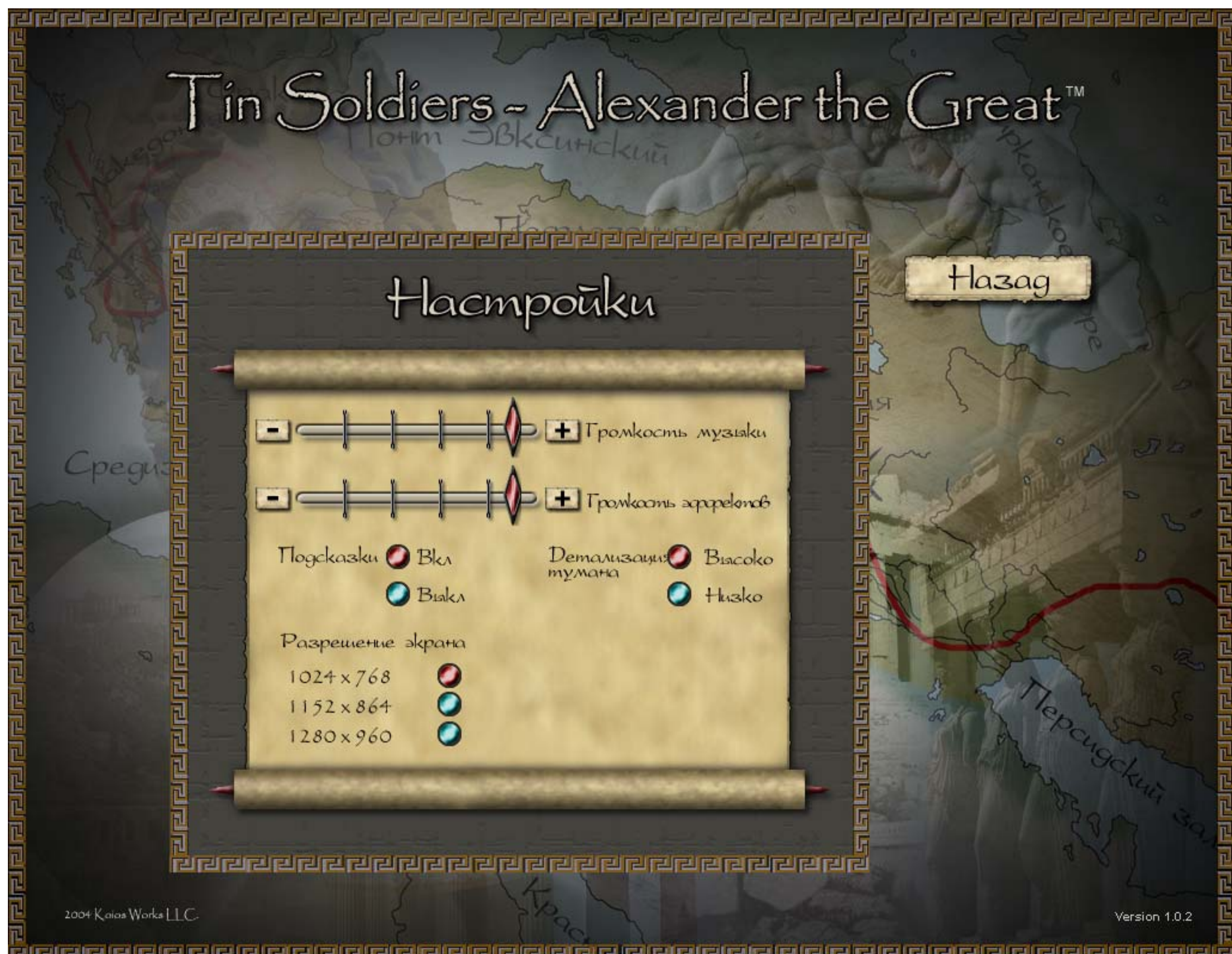
Брандмауэр и система защиты от вирусов закрывают прямое IP-соединение. Они должны быть либо отключены, либо сначала должен быть открыт порт 2026, позволяющий прямой IP трафик.



Сам царь Дарий III разъезжал на величественной серпоносной колеснице, в бою участвовало 200 колесниц в качестве ударных частей. Колесницы с острыми вращающимися шипами, выступающими из ступиц колес, сметали всё на своем пути. Экипаж состоял из погонщика и метателя копий. Однако на практике они оказались неэффективными против стройных порядков греческих войск. Греки расступались перед ними, убивая лошадей, когда те проезжали мимо.

Настройки

Позволяет настроить звуковые эффекты и громкость музыки.



Нажмите "+" или "–" ползунков «Громкость музыки» и «Громкость эффектов», чтобы настроить уровень громкости для музыки и звука.

Для опции **«Подсказки»** выберите **«Вкл»** или **«Выкл»**. Если подсказки включены, то, подведя курсор мыши к объекту и задержав его на секунду-другую, вы получите подсказку о назначении этого объекта.

«Разрешение экрана» – по умолчанию разрешение экрана **1024x768**, но вы можете выбрать **1152x864** или **1280x960**.

Опцию **«Детализация тумана»** можно установить на **«Высоко»** или **«Низко»**. Если у вас меньше 128 Мб видеопамяти, выбирайте **«Низко»**. Это значительно улучшит частоту

кадров для более слабых машин. Это только графическая настройка, она не влияет на возможность ваших войск «видеть» врага.

Информация

Эта кнопка вызывает самый последний игровой файл с информацией о текущей версии и подсказки о разрешении возможных проблем. Кнопками со стрелками можно прокручивать текст, чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку **«Назад»**.

Создатели

Список авторов игры.

Выход

Выйти из игры в Windows.



Обычно слон нес погонщика, лучника и метателя дротиков либо копейщика. Хорошо обученные слоны вселяли страх в противника, особенно паниковали лошади, так что атаки конницы против слонов зачастую оказывались неэффективны. Убив погонщика, противнику удавалось обратить слона в бегство, взбешенный слон обычно наносил больше вреда своим соседним отрядам, нежели врагу.

3.0 Кампания

Игра повторяет путь Александра Великого во время его завоевания известного цивилизованного мира. Между битвами игрок создает новые подразделения, восполняет потери, платит наемным солдатам и определяет лидеров. Подготовив войска, игрок начинает битву, перейдя в интерфейс битвы.

3.1 Интерфейс битвы

Интерфейс битвы состоит из экрана, на котором показан выбранный регион карты и панель, с помощью которой вы можете управлять игрой. Основные части интерфейса показаны на картинке внизу.



3.1.1 Игровой экран

Прямоугольник, расположенный на миникарте, показывает участок поля боя, в настоящий момент видимый игроком. Игрок может перемещать экран при помощи клавиш со стрелками на клавиатуре или перемещая курсор мыши к краю экрана. Изображение масштабируется колесиком мышки или клавишами +/- на цифровой клавиатуре. В верхнем левом углу экрана отображается информация о текущем уровне достижения победы в битве. Вверху в центре расположен индикатор боевого духа армий. Красная полоса обозначает боевой дух армии Александра, синяя полоса - боевой дух армии противника. Битва заканчивается, если показатель боевого духа армии падает ниже белой внутренней линии индикатора. В правом верхнем углу отображается информация о текущем ходе/фазе сражения.

3.1.2 Интерфейс

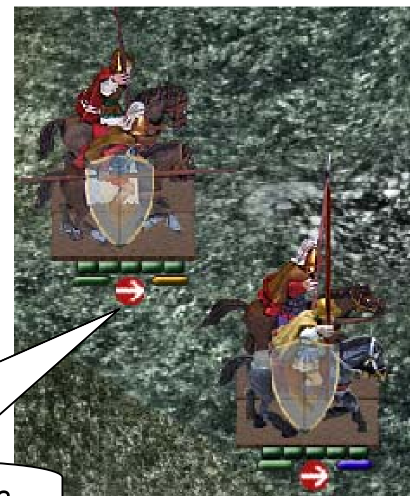
Интерфейс (нижняя часть экрана) предоставляет общую информацию и набор кнопок для управления игрой и отдачи приказов войскам. В правой части расположена миникарта. Щелкните по любой части миникарты, и указатель переместится в этот район. Свои войска обозначаются красным, а войска противника – синим цветом. Возле миникарты расположены две маленькие кнопки:



Карта высот

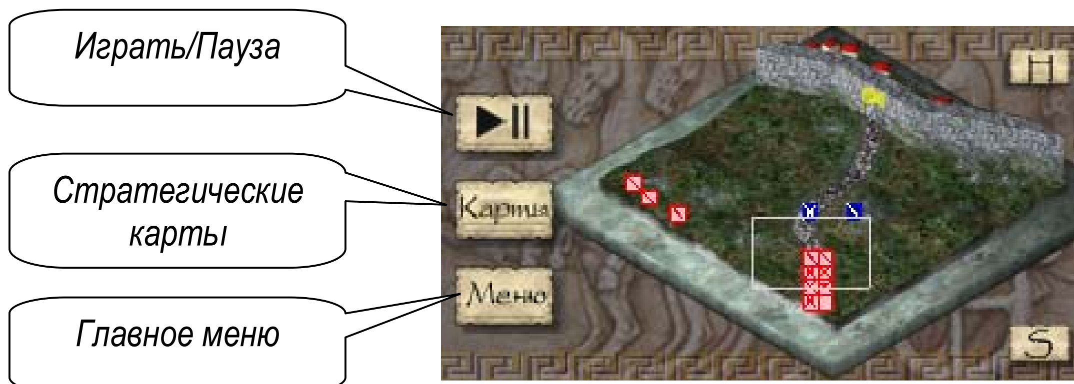
Статистика

Кнопка “S” включает индикаторы статистики для войск. Верхний индикатор показывает количество остающихся бойцов. Во втором ряду два индикатора. Левый нижний показывает уровень боевого духа: зеленый - высокий, желтый - войска дрогнули, красный - низкий дух и черный - паника. Правый нижний показывает уровень обучения: элита - золотой/желтый, ветераны - синий, воины - голубой, рекруты - серый/белый.



Полная сила, высокий боевой дух, элита

Слева от миникарты расположены еще три кнопки. Первая кнопка - «Играть/Пауза». Этой кнопкой начинается (ставится на паузу) каждая игровая фаза. Следующая кнопка дает доступ к стратегическим картам. Нижняя кнопка – возврат в главное меню.



В центре панели располагается окно сообщений.



	В переводе с греческого *«гетайр»* означает *«аристократический воин»*. Гетайры – тяжеловооруженная конница, облаченная в металлические шлемы и разнообразные доспехи. Некоторые носили льняные или кожаные доспехи с металлическими пластинами. Вооруженные тяжелыми копьями и мечами, гетайры двигались плотным дисциплинированным строем и были мощным ударным отрядом. Гетайры набирались из знатной македонской молодежи и были бесконечно преданны Александру.

Кнопки приказов для войск вынесены в отдельную группу. Приказы, которые подразделение не может выполнять, принимают серый цвет, а текущий приказ подсвечен. Чтобы отдать приказ, нажмите соответствующую кнопку, каждой из них также соответствует горячая клавиша. Кнопки обозначают следующее:



В левой части интерфейса представлена подробная информация о выбранном подразделении. Показаны также бюст командира и его имя.





Щелкните по бюсту, чтобы посмотреть краткую информацию о подразделении и его командире. Показаны ключевые атрибуты подразделения: его ранг, оружие, броня, боевой дух и инициатива. Под бюстом расположена маленькая иконка представляющая “здоровье” каждой группы Небольшие подразделения, например, пехота, имеют до четырех групп в подразделении. Средние подразделения, например, кавалерия – до двух, а большие, такие как слоны, – одну группу в подразделении. Каждая группа – 500 бойцов. Уничтоженная группа затемняется.

Под иконками групп находится ряд цветных индикаторов. Каждый такой индикатор представляет 100 бойцов самой правой группы подразделения. Все боевые потери относятся к самой правой группе, пока она не будет уничтожена. Подразделение считается уничтоженным, когда будет уничтожена его последняя группа. И, наконец, две маленькие стрелки внизу используются для переключения между доступными подразделениями. Выбрать можно только те подразделения, которым могут отдаваться приказы.



Справа мы видим кавалерийское подразделение Александра из двух групп (что в сумме дает 1000 кавалеристов). Пять зеленых индикаторов внизу показывают, что в правой группе 500 кавалеристов, каждый красный индикатор говорит о сотне погибших бойцов. Так что если бы у нас было две группы с тремя зелеными и двумя красными индикаторами, то крайняя правая группа состояла бы только из 300 кавалеристов.

	*Продромы* в переводе с греческого означает *«бегущие впереди»*. Продромы были разведчиками македонской армии. Эти всадники обычно вооружались метательными копьями, когда выполняли разведывательные задания, но могли быть вооружены мечами, если предстоял бой. Они почти не носили брони. Не такие дисциплинированные, как более тяжелые конные отряды, продромы обычно использовались для защиты пехоты от вражеских атак с фланга.

4.0 Игра

Каждый сценарий представляет одну из битв Александра. Каждый игровой день разделен на пятнадцатиминутные ходы, каждый из которых делится на три пятиминутных фазы: **«Основную фазу», «Фазу реакции»** и **«Дополнительную фазу»**. Игрок отдает каждому подразделению во время командной фазы приказы, которые указывают задание на *весь* пятнадцатиминутный ход. Затем проходит пять игровых минут, и, в зависимости от обстановки, игрок может отдать новые приказы в фазе реакции войскам, соответствующим этому критерию. Например, игрок может отдать новые приказы стрелковому подразделению, если за прошедшие пять минут цель вышла из досягаемости их оружия. После того как игрок отдаст приказы и нажмет **«Играть»**, проходит еще пять минут, и начинается дополнительная фаза. В этой фазе войска, получившие дополнительные приказы, могут получить новые распоряжения. Это представляет ваш тактический резерв хода. После того как будут отданы дополнительные приказы, проходят последние пять минут хода.

4.1 Туман войны

На карте видны только те вражеские подразделения, которые находятся недалеко от ваших войск. Те участки карты, которые не просматриваются вашими войсками, скрыты легким туманом, служащим для сокрытия истинных сил противника.



4.2 Основная фаза

Во время основной фазы противники отдают приказы *всем* своим войскам. По умолчанию войска получают приказ «Защита». Приказ, отдаваемый в основной фазе, означает, что игрок хочет от своих войск на протяжении всего хода (всех трех фаз). Отдав все необходимые распоряжения, щелкните по кнопке «Играть» на панели интерфейса, чтобы начать ход.



После этого все войска обеих сторон начнут выполнять данные им приказы. Последовательность выполнения приказов базируется на инициативе войск. Сначала свои основные приказы выполняют подразделения с инициативой '1' (только те приказы, которые относятся к основной фазе), затем войска с инициативой '2' и так далее, пока не походят все войска. Во время выполнения приказов некоторые подразделения могут быть вынуждены прервать свои действия. Например, подразделение, которому был отдан приказ двигаться, может быть атаковано войсками с более высокой инициативой. В этом случае приказ будет отменен и заменен стандартным приказом. Вы сможете ему отдать соответствующие приказы в фазе реакции (см. 4.3 ниже).

	Амртака (по-древнеперсидски бессмертный) – элитные пешие отряды армии персов. Людей отбирали в их ряды за проявленные в бою силу и отвагу. Амртака были вооружены копьем и луком, облачены в богато украшенные туники и носили плетеный щит.

4.3 Фаза реакции

В определенных ситуациях подразделение может реагировать на события, произошедшие во время исполнения основных приказов. В такой ситуации игрок может отдать им новые приказы. Возможность получения приказа на реакцию зависит от уровня обучения войск и навыков их командира. В следующей таблице приведен список ситуаций, которые могут вызвать реакцию войск, и частота появления реакции (без учета уровня обучения войск и навыков командира).

Подразделение одержало победу в рукопашной, уничтожив противника или обратив его в бегство	Всегда
Направление движения подразделения блокируется дружеским отрядом	Всегда
Направление движения подразделения блокируется вражеским отрядом	Редко
Подразделение атакует пустое место	Редко
Вражеский(ие) отряд(ы) скрылись при перемещении	Редко/Часто
Вражеский отряд подошел близко к подразделению стрелков	Часто

4.4 Дополнительная фаза

Во время этой фазы подразделениям, которые получили ранее дополнительные приказы, можно отдавать новые приказы. Эти подразделения пользуются изменениями в положении подразделений врага и/или реагируют на события, произошедшие за предыдущие 10 минут (во время основной фазы и фазы реакции). Например, отряду может быть отдан приказ закрыть брешь в линии, созданную отступающим отрядом. В конце дополнительной фазы у каждого деморализованного отряда есть небольшой шанс поднять свой боевой дух на одну ступень.



Нанятые в центральной Индии, эти воины были вооружены длинным копьем и плетеным щитом. Облаченные в металлические пластинчатые латы, эти отряды обычно размещались среди боевых слонов, обеспечивая поддержку и защищая их от вражеских копий.

4.5 Приказы

Для всех приказов критически важно направление отряда (куда обращен его фронт). Подразделение может двигаться или атаковать только в этом направлении. Также подразделение получает серьезное пенальти, когда его атакуют с флангов или тыла. Символ приказа на карте указывает, где заканчивается действие приказа. Например, отряд будет двигаться в указанную ему точку, если ему отдан приказ движения, или атаковать, если ему будет отдан соответствующий приказ (для атаки отряду надо подойти к точке атаки). В случае с атакой вполне возможно, что за то время, пока отряд двигался до указанной точки, его цель уже покинула ее, в таком случае ваше подразделение атакует любое вражеское подразделение, оказавшееся в пределах его досягаемости. Выстраиваясь для атаки, подразделение самостоятельно перестроится в нужном направлении.

Ближний бой используется для отдачи команды на атаку подразделениям, не имеющим стрелкового вооружения. Подразделение перемещается к указанной локации и атакует любой отряд противника, оказавшийся в его досягаемости.



В переводе с греческого гоплон означает «оружие». *Гоплит* дословно означает *«вооруженный»* – это основные отряды ближнего боя в македонской армии. Действуя в фаланге, эти отряды создавали непоколебимые ряды, подавляющие противника одним своим видом. Обычно облаченные в металлические шлемы, нательную броню и наголенники, гоплиты вооружались копьями и мечами.

Стрельба используется для отдачи команды атаки стрелковым подразделениям. Само подразделение останется на месте и будет обстреливать любую цель, оказавшуюся в указанной области.



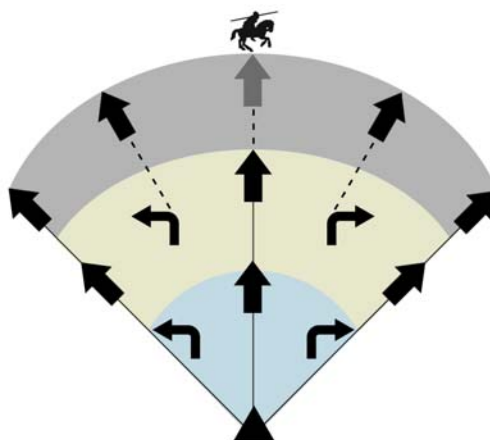
Обычно, находясь под защитой основной фаланги и продромов (легкой разведывательной конницы), лучники атаковали на расстоянии, стараясь расстроить ряды врага. Они не носили доспехов, у них не было даже щитов. Александр держал в армии лучников с Крита, славящихся своим умением обращаться с луком. В то время считалось неблагородным воевать при помощи стрел, поэтому в битвах использовалось немного лучников.

Наступление – форма ближнего боя, при которой атакующее подразделение получает бонус или пенальти во время первой атаки (атака с наскока), впоследствии атака превращается в обычный ближний бой. Подразделения могут атаковать только вперед (исключение: отряды, которые получили дополнительные приказы, могут развернуться во время предыдущих фаз).

Движение – приказ подразделению переместиться на новую позицию.

Направление – изменить направление фронта подразделения.

Отступление – специфическая форма движения, при которой подразделение начинает двигаться сразу назад, развернувшись на 180°.



Направление и движение

Двигаясь, подразделение самостоятельно совершает изменения направления, поворачивая во время движения. Картинка вверху иллюстрирует последовательность движения, поворотов и изменений направления фронта, которые совершает подразделение, чтобы дойти до указанного места. Прямые стрелки показывают движение, а повернутые стрелки – изменения направления фронта. Кавалерия, движущаяся прямо вперед, перемещается быстрее других отрядов. Цвета приблизительно иллюстрируют, сколько успевает пройти подразделение за каждую фазу хода. Войска, идущие в атаку, подчиняются при перемещении тем же правилам.

Защита – этот приказ дает подразделению бонус, если на него нападают, но при этом оно остается на месте.

Контратака – специализированный приказ защиты. Контратакующее подразделение получает бонус или пенальти во время первого раунда защиты, потом оно переходит в обычную защиту.

Резерв — подразделения получившие этот приказ, получат дополнительные приказы в дополнительной фазе хода. Вы можете применить его, чтобы использовать то или иное подразделение в роли тактического резерва. Например, отряду может быть отдан приказ закрыть брешь в линии, созданную отступающим отрядом.

Примечание: подразделение, получившее приказ «Резерв», получает особую возможность – сохранять свое направление во время движения (то есть оно плавно переходит к новой позиции).



В июле 326 года до н.э. Александр форсировал защищенную индийскую реку Гидасп. Бурная река была не таким опасным врагом, как индийские слоны, часть индийской армии под командованием Пора, которых никогда раньше никто в армии Александра не видел.. Тем не менее, в яростной битве на берегу реки Александр опрокинул войска Пора, а его самого взял в плен.



Царь Дарий III взошел на 'павлиний' трон древней Персидской империи летом 336 года до н.э.; он показал себя неумелым командиром и дважды бежал с поля боя. В 331 году до н.э. Дарий III потерпел сокрушительное поражение от Александра в битве под Гавгамелами. Впоследствии он был убит своими сатрапами.

4.6 Битва

4.6.1 Сражение

И атакующие, и защищающиеся войска одновременно вступают в бой. За каждую свою группу подразделение получает шанс нанести урон противнику следующим образом: **маленькие** войска получают ***один*** шанс на группу, **средние** войска – ***два*** шанса на группу и **большие** войска получают ***четыре*** шанса на группу. Каждое попадание уменьшает численность противника на одну или несколько единиц. Как только группа получила ***пять*** единичек урона, она уничтожена. В таблице 1.0 (ниже) приведены модификаторы урона для различных факторов рукопашной.

Таблица 1.0 – Модификаторы рукопашной					
Модификаторы военачальника	Тактический гений	**+1**	Модификаторы обучения	Элита	**+2**
	Некомпетентный	**-1**		Ветеран	**+1**
				Воин	**0**
				Рекрут	**-1**
Модификаторы боевого духа	Высокий боевой дух	**0**	Броня врага	Тяжелая	**-2**
	Войска дрогнули	**-1**		Средняя	**-1**
	Низкий боевой дух	**-2**		Легкая	**0**
	Паника	**-4**		Нет	**+2**
Модификаторы оружия (ближний бой)	Копье/Пика	**+1**	Модификаторы оружия (наступление)	Копье/Пика	**+2**
	Короткий меч/Топор	**+1**		Короткий меч/Топор	**+1**
	Дротик	**0**		Дротик	**+1**
	Копье конницы	**+1**		Копье конницы	**+2**
	Меч конницы	**+1**		Меч конницы	**+1**
	Пика конницы	**+1**		Пика конницы	**+3**
	Метательное оружие	**-2**			

Таблица 1.0 – Модификаторы рукопашной (продолжение)

Модификаторы типа войск	Атака слона Яростная атака слона	**+2** **+4**	Модификаторы приказа	Противник в защите	**-1**
	Атака колесниц	**+1**			
	Слон атакует кавалерию	**+2**			
	Кавалерия атакует копьеносцев	**-4**			
	Модификатор повреждений группы больших юнитов	**+1**			
	Атака на слона	**-1**			
Модификаторы территории	Противник на возвышенности	**-1**	Модификаторы направления	Враг зашел с фланга	**-2**
				Враг зашел с тыла	**-4**
				Атака во фланг противника	**+2**
				Атака с тыла противника	**+4**

Подразделение, которое несет *большие* потери, чем его противник, может быть ‘отброшено’. Если это происходит, отброшенное подразделение начинает отступать, сохраняя строй и выходя из боя. Если оно при этом проходит через вражеское подразделение, оно несет дополнительные потери. Если этот отряд проходит через дружеское подразделение, его боевой дух упадет еще ниже, более того, оно может понизить и дух этого подразделения. Подразделение, отброшенное на непроходимую поверхность, потеряно до конца битвы. За каждую единицу потерь (100 человек), у подразделения есть шанс потерять единичку боевого духа (обратитесь в раздел 4.7, чтобы получить более подробную информацию).

Если дух подразделения упал до «паника», оно начнет немедленно отступать и будет отступать до тех пор, пока его боевой дух не повысится после автоматической проверки боевого духа, которая проводится в конце каждой резервной фазы. Командир подразделения относится к его первой группе (самой левой). Если группе лидера причиняется урон (или если она уничтожена), есть шанс, что он будет убит или ранен в бою. Убитый или раненый военачальник заменяется временным командующим до конца битвы. Раненые военачальники будут доступны позднее в кампании, но если командира убили, то он навсегда будет заменен временным командиром. Полностью рассеянное, бежавшее с поля боя или потерявшее военачальника подразделение может понизить боевой дух находящихся поблизости дружеских отрядов.

Кавалерийские отряды могут ‘заартачиться’ и отказаться атаковать слонов. Если это произойдет, кавалеристы моментально потеряют единичку боевого духа. Отряды слонов, бегущие с поля боя, впадут в ярость. Они будут отступать в случайном направлении, нанося единичку урона всем войскам (дружеским и вражеским), оказавшимся на их пути.



В переводе с греческого *«астгетайры»* означает *«городские гетайры»*. Астгетайры составляли костяк пехоты македонской армии. Вооруженные щитом гоплитов и копьем, эти отряды строились фалангой (строем плотно стоящих воинов со щитами и длинными копьями). Их броня включала наголенники и нательные доспехи на основе льна, кожи или войлока.

Стреляющие войска атакуют противника с дистанции, и противник не наносит им ответного урона. За каждую свою группу подразделение получает шанс нанести урон противнику следующим образом: **маленькие** войска получают ***один*** шанс на группу, **средние** войска – ***два*** шанса на группу и **большие** войска получают ***четыре*** шанса на группу. Каждое попадание уменьшает численность противника на одну или несколько единиц. Как только группа получила ***пять*** единичек урона, она уничтожена. Чтобы определить, какой урон наносят стрелки, в расчет принимается множество факторов, модификаторы которых приведены ниже в таблице 2.0.

Таблица 2.0 – Модификаторы стрельбы

Модификаторы боевого духа	Высокий боевой дух	**+0**	Модификаторы обучения	Элита	**+2**
	Войска дрогнули	**-1**		Ветеран	**+1**
	Низкий боевой дух	**-2**		Воин	**0**
				Рекрут	**-1**
Модификаторы территории	Противник на возвышенности	**-1**	Броня врага	Тяжелая	**-3**
	Стрелки на возвышенности	**+1**		Средняя	**-2**
				Легкая	**-1**
				Нет	**+1**
Модификаторы оружия (малая дистанция)	Пращники	**+2**	Модификаторы оружия (большая дистанция)	Пращники	**-1**
	Лучники	**+2**		Лучники	**0**
Модификаторы типа войск	Стрельба по слонам	**-1**	Модификаторы приказа	Противник в защите	**-1**
	Стрельба со слонов	**-1**			

Большая дистанция - любая дистанция, которая превышает половину максимальной дистанции стрельбы. Боевые потери противника имеют такую же вероятность снижения боевого духа или убийства военачальника, как и в случае с рукопашной. У стрелков есть небольшая вероятность поразить свое подразделение, если оно располагается вблизи цели.

	Александр в значительных количествах использовал конных стрелков, которые обстреливали передовые ряды вражеской армии, изнуряя противника перед боем. Стремительно налетая и тут же отступая, они сеяли смерть и замешательство во вражеской армии.

4.6.2 Военачальники

У некоторых командиров есть особые атрибуты, о которых вы можете узнать, щелкнув по бюсту предводителя. У лидера может не быть атрибутов, или, в отдельных случаях, у него может быть их несколько. Атрибуты бывают следующими:

Тактический гений: Получает бонус в битве и имеет увеличенный шанс получить приказы на реакцию/дополнительные приказы.

Герой: У военачальника увеличенный шанс успешно пройти проверку боевого духа и повышенная вероятность убить военачальника противника в битве.

Трусливый: У военачальника, управляемого компьютером, повышенный шанс отступления с поля битвы, а его подразделение чаще проваливает проверку боевого духа.

Некомпетентный: Войска военачальника получают пенальти в битве.

	Александр Великий (356 до н.э. – 10 июня 323 до н.э.) Унаследовав трон своего отца Филиппа II Македонского, Александр объединил воюющие разрозненные города-государства Греции и покорил Персию, Египет и Индию в возрасте 32-х лет. Александр был военным гением и без труда одерживал победы над армиями в 2 раза превосходящими его по численности, благодаря своей тактике и авторитету в войске.

4.7 Показатели войск

У войск есть следующие показатели:

Обучение: Существует три уровня подготовки войск: **элита**, **ветераны**, **воины** и **рекруты**. Обучение влияет на наносимый противнику урон, сопротивляемость к некоторым стратегическим картам и на способность восстанавливать дух. Между битвами все подразделения, в которых осталась хотя бы одна группа, автоматически поднимаются на один уровень.

Боевой дух: В игре существует четыре уровня боевого духа: **высокий**, **дрогнули**, **низкий** и **паника**. Дух влияет на наносимый урон. Кроме того, бегущие войска сами выходят из боя и отказываются подчиняться приказам. В конце каждого хода у всех подразделений есть шанс восстановить один уровень боевого духа. Чем он ниже, тем выше эта вероятность. Проверка боевого духа происходит при следующих обстоятельствах (подразделение, провалившее проверку, немедленно теряет *один* уровень духа):

- Одна проверка за потерю каждой единички войск
- Одна проверка каждый раз, когда погибает группа
- Подразделение, отброшенное назад и прошедшее через дружеские войска, всегда теряет один уровень боевого духа
- Одна проверка за каждое рассеянное или бежавшее дружеское подразделение, находящееся поблизости
- Одна проверка, если командир подразделения пал или был ранен в битве
- Одна проверка, если неподалеку пал в сражении военачальник-герой дружеского подразделения
- Одна проверка, если высший военачальник (Александр) погиб или был ранен в ходе битвы
- Подразделение теряет один уровень боевого духа, если через него проходит бегущий с поля боя дружеский отряд
- Кавалерийское подразделение должно пройти проверку духа, если ему отдан приказ атаковать слонов

Оружие: Оружие, которым вооружены бойцы, определяет их возможности в бою. Например, стрелки не могут атаковать противника в рукопашной, но будут защищаться, если их атакуют, правда, с серьезными пенальти. Конные лучники и слоны – специальные войска – могут атаковать как с дистанции, так и в ближнем бою.

Броня: В игре реализованы четыре уровня брони: **тяжелая**, **средняя**, **легкая** и **нет** (для небронированных войск). Броня определяет шанс войск получить повреждения.

4.8 Стратегические карты

Во время кампании игрок может приобрести стратегические карты. В некоторых битвах у игрока автоматически есть определенные карты. Вы можете выбрать ту или иную карту, нажав кнопку **«Карты»** на панели.



Появится список доступных карт. Перетащите карту на подразделение, чтобы использовать ее. Если вы выбрали отряд, у которого уже есть использованная карта, тогда будет показан список уже использованных на нем карт вместо списка доступных карт. Всего в игре есть 10 разных стратегических карт:

Заграждение: Используется на дружеских пращниках. Дает отряду пращников увеличенный шанс попадания на весь ход.

Берсеркер: Используется на дружеских войсках ближнего боя. Дает своим войскам шанс попадания +2, а его противникам +1. Действие длится целый ход.

Страх: Играется на любом подразделении противника уровнем ниже элиты. Отряд противника может немедленно потерять единичку духа. Существует небольшой шанс того, что отряд устоит и не поддастся эффекту карты.

Огненные стрелы: Используется на дружеских лучниках. Огненные стрелы удваивают повреждения, наносимые отрядом, в течение раунда. Однако они получают пенальти –1 к шансу попасть.

Здоровье: Используется на любом дружеском подразделении. Эта карта немедленно восстанавливает 2-3 единички группы. Обратите внимание, что таким образом может быть восстановлена и погибшая группа.

Инициатива: Используется на любом дружеском подразделении. Карта немедленно меняет инициативу таким образом, что отряд будет самым первым выполнять заданные ему действия. В одной фазе могут быть использованы несколько карт, самая 'лучшая' инициатива будет у того подразделения, на котором использована последняя карта, за ним будет действовать отряд, на котором была использована предыдущая карта инициативы и т.д. Подразделение также получит возможность выполнить приказы на реакцию или дополнительные приказы, если карта сыграна в соответствующей фазе (то есть, игрок сможет немедленно отдать приказ войскам). Эффект длится один ход.

Отравленное оружие: Используется на любом дружеском подразделении. Удваивает урон, наносимый отрядом в ближнем бою в следующем раунде. Подразделение, однако, получает пенальти –1 к шансу попасть.

Сигнал сбора: Используется на любом дружеском подразделении, которое сразу восстанавливает *один* уровень боевого духа.

Разведка: Используется на любом месте карты. Эта карта открывает участок карты сражения, скрытый туманом войны. Однако туман войны не развеивается, и на следующем ходу игрок уже не будет видеть, что происходит в этой точке.



Наиболее известная *фессалийская конница*. Отряды служили македонскому царю, так как он также был и военачальником Фессалии. Хотя они были равными гетайрам по силе, обычно использовались для защиты левого флангa. Это были вооруженные копьями воины, прославившиеся отчаянностью своих стремительных атак.

Стена щитов: Используется на любом дружеском подразделении, шанс попасть по нему понижается на 1. Длительность - один ход, эффект не зависит от действий отряда.



Арстибара – персидские гвардейцы. Это набранные со всех концов обширной персидской империи типичные племенные воины с разнообразным вооружением и легкой броней. Преданные Дарию III, эти отряды сражались очень храбро, хотя обычно не отличались хорошей выучкой.

Каждый сценарий длится до тех пор, пока не закончатся отведенные на него ходы, пока игрок не выполнит все поставленные перед ним задания или пока одна из армий не будет разбита. После завершения сценария определяется статус победы (или поражения), базирующийся на относительном количестве нанесенного и полученного урона, выполнении заданий и за каждый ход, что оставался до конца 'дня сражения'.

В каждом сценарии есть несколько заданий (или целей), которые надо выполнить, чтобы одержать победу в битве. Некоторые из них зависят от выполнения предыдущей цели и не открываются до того, как будет выполнена предшествующая цель. Задания отмечаются на карте флагом. Описание задания вы можете прочесть в меню сценария.
Как только сценарий закончится, вы увидите экран итогов битвы, включая награды и медали, которые получают особо проявившие себя военачальники. Если вы одержали победу, вы продолжите кампанию, если же вы потерпели поражение, то вам придется переиграть сражение.

Щелкните **«Меню»**, чтобы вернуться в главное меню (или **«Следующий»,** или **«Повтор»**), в зависимости от того, одержали вы победу или потерпели поражение.

Некоторые военачальники, хорошо показавшие себя в битве, могут улучшить войска или получить новые атрибуты. Если игрок одержал победу, они перейдут вместе с ним в следующий сценарий, иначе они примут участие в повторе текущей битвы.

	Часто находясь под защитой основной фаланги и продромов (легкой разведывательной конницы), *пращники* атаковали врага с дистанции, чтобы ослабить его и по возможности расстроить ряды. Они не носили доспехов, у них не было даже щитов. Пращники менее эффективны на больших дистанциях стрельбы по сравнению с лучниками.

	*Нубийские лучники* веками славились своей точностью и мощью стрельбы. Их легкие составные луки делали их опасными врагами на больших дистанциях стрельбы.

5.0 Интерфейс кампании

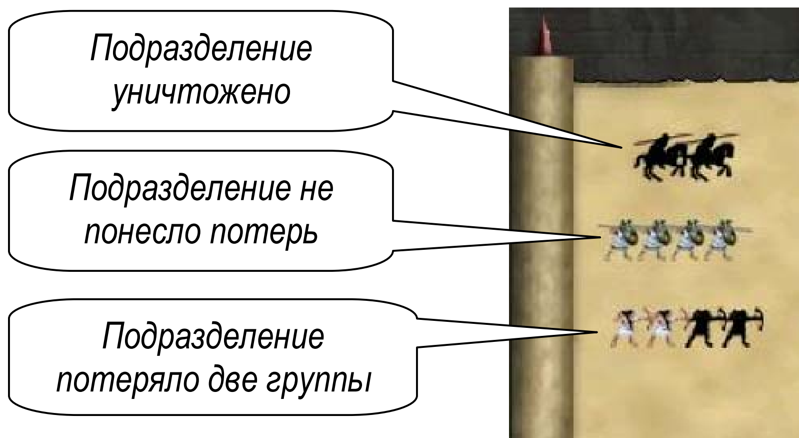
Между сценариями кампании игрок может восполнять потери, обучать войска, замещать неэффективных военачальников и покупать стратегические карты, которые можно будет использовать в следующих битвах.



Облаченные в проклепанные бронзой кожаные доспехи и вооруженные копьем, *«несущие яблоки»* получили свое название за противовес в форме яблока у основания их копья. Хотя и не способные так же держать строй, как греческая фаланга, *«несущие яблоки»* – опасный противник, зачастую превосходящий числом греков.

5.1 Управление армией

Тут вы можете видеть войска, уцелевшие в последней битве или присоединившиеся к вам после сражения. Черные иконки представляют уничтоженные группы, которые могут быть пополнены новобранцами.



Щелкните по иконке подразделения, чтобы выбрать его. Справа появится подробная информация о нем. Наймите подкрепления с помощью кнопки **+** (или отмените клавишей **–**). Щелкните **«Купить все»**, чтобы восполнить потери всей армии, если у вас достаточно средств. Новые подразделения могут быть обучены.

Некоторые войска могут получить дополнительную подготовку, для этого нажмите **«Подготовить»**.

И, наконец, вы можете поменять командира подразделения, для этого нажмите **«Заменить»**. Эффект немедленный, это действие не может быть отменено – вы получаете выбранного случайным образом военачальника, который может быть лучше или хуже предыдущего.

5.2 Стратегические карты

Игрок может купить до трех стратегических карт каждого типа. Они переносятся из битвы в битву, но исчезают после использования. Их свойства объясняются на каждой карте. Карты используются в битвах, их действие было описано выше.

5.3 Казна

Существует три основных источника денег:

- Добыча в последней битве
- Налоги
- Трофеи (базируются на понесенных в последней битве потерях)

Также доступно золото, остававшееся у вас перед битвой. Золото расходуется на выплаты (базируются на текущих ‘живых’ войсках) и покупки (купленное на этом ходу). Золото может быть потрачено:

- Группа подразделения – **20** золотых
- Любая стратегическая карта – **20** золотых
- Один уровень обучения – **50** золотых
- Замена военачальника – **50** золотых

Как только совершите все необходимые покупки, вы можете перейти на экран дислокации войск, нажав **«Продолжить»**.

5.4 Дислокация войск

Перед каждой битвой (за исключением первой), игрок должен разместить свои войска. На этом экране вы видите карту будущего сражения. Места, в которых вы можете разместить войска, выделены «боксами». Если вы видите темную иконку, это значит, что в этом месте могут быть помещены только войска определенного типа (например, кавалерия). Чтобы разместить подразделение, выберите его из списка доступных отрядов и щелкните по желаемому месту. Чтобы отменить, выберите **«Отмена»**. Когда расставите все войска, нажмите **«Продолжить»**, чтобы начать сражение.

	Легкая пехота Александра была сформирована из *пельтастов*. Использовавшиеся в меньшем количестве, чем тяжелая греческая пехота, они играли роль войскового резерва сопровождающего фалангу (или центральный строй). Пельтасты были вооружены мечами и связкой метательных дротиков, из брони у них были легкие плетеные щиты и льняная либо войлочная нательная броня.

6.0 Создатели

Tin Soldiers: Alexander the Great™

Koios Works

Руководство

Kevin Albright (Исполнительный продюсер)
Bruce Ballengee (Продюсер)
Russ Pearlman (Продюсер)

Разработка игры

Kevin Albright
Russ Pearlman

Программирование

Marshall Belew (Ведущий программист)
Russ Pearlman (UI, AI и Engine)

Графика

Keith Kapple (Ведущий художник)
Joel Christiansen (Ведущий 3D-художник)
Andrew Bower
Scott Perry (Pictors Studio - pictorsstudio.com)
Jamie Ward (Swamp Rat Studios - swampratstudios.com)

Мультимедиа

Will Loconto (Музыка и звук - locopwr.com)
Rick Loconto (Звук)
DC Douglas (Озвучка - dcdouglas.com)
Randy Monk (Видео)

Тестеры

Fredrik Andersson, Ignacio Arrizabalaga, Don Bell, Sean Brooks, Richard Canavan, Chuck Chase, Blaine Christiansen, Sean Drummy, Larry Friday, Tim Hardy, Bret Orr, Christos Kapsalis, Chaim 'Tinjaw' Krause, Brant “Gordian” McClure, Mark Mclaughlin, Rolf, RSGodfrey, Brian Seaworth, Robert 'Hertston' Stanley, Kurt Stevens, Sunny Vanderbeck, Mark 'Murky71' Vermeulen

Особая благодарность

Нашим семьям за их бесконечное терпение.
А также G. Allen Harris, Vendal Miniatures, Wargame Foundary, Chuck, Jim и Mike (за то, что они побудили нас основать Koios Works)

Matrix Team

Руководство

David Heath (Исполнительный продюсер)
Erik Rutins (Сопродюсер)

Дизайн логотипа

Marc Schwanebeck

Дизайн упаковки

Marc Schwanebeck

Сцена 3D-битвы

Kostas Nikellis

Координатор внедрения

Shaun Wallace

Редакция, дизайн, макет руководства

Michael Eckenfels

Наша сила

Мы благодарны Господу Богу за то, что он дал нам сил и терпения закончить проект нашей мечты. Мы также хотим поблагодарить наших друзей и семьи за их бесконечную любовь и поддержку.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ MATRIX GAMES

MATRIX GAMES НЕ ДАЕТ НИКАКИХ ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ, ОТНОСИТЕЛЬНО ПРОГРАММ, ЗАПИСАННЫХ НА КОМПАКТ-ДИСКЕ ИЛИ ДИСКЕТЕ, ИЛИ ИГРЫ, ОПИСАННОЙ В ЭТОМ РУКОВОДСТВЕ, ИХ КАЧЕСТВА, ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ, ТОВАРНОГО СОСТОЯНИЯ ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ОПРЕДЕЛЕННЫХ ЦЕЛЯХ. ПРОГРАММЫ И ИГРА ПРОДАЮТСЯ «КАК ЕСТЬ». ВЕСЬ РИСК ОТНОСИТЕЛЬНО ИХ КАЧЕСТВА И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ЛОЖИТСЯ НА ПОКУПАТЕЛЯ. MATRIX GAMES НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ПРЯМЫЕ, НЕПРЯМЫЕ, СЛУЧАЙНЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ, ПРИЧИНЕННЫЕ ЛЮБЫМИ ДЕФЕКТАМИ В ИГРЕ ИЛИ ПРОГРАММЕ, ИЛИ ЗА ПОТЕРЮ ДАННЫХ, ВОЗНИКШУЮ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОЙ ИГРЫ (ПРОГРАММЫ), В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ MATRIX GAMES ПРЕДУПРЕЖДАЛА О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ (НЕКОТОРЫЕ ГОСУДАРСТВА НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ПРОИЗВОДИТЕЛЮ ОТКАЗЫВАТЬСЯ ОТ ЛЮБЫХ ГАРАНТИЙ, ТАК ЧТО, ВОЗМОЖНО, ПРИВЕДЕННЫЙ ВЫШЕ ТЕКСТ К ВАМ НЕ ОТНОСИТСЯ).

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ MATRIX GAMES

Прилагаемая программа и это руководство пользователя защищены авторским правом. Все права сохранены. Покупатель может отпечатать руководство или получить отпечатанное руководство при покупке копии игры. Matrix Games дает покупателю право пользоваться одной копией программы. Вы не можете давать ее другим людям и не имеете права любыми способами деассемблировать, декомпилировать, проводить реинжиниринг или изменять программу. Вы можете создавать свои сценарии с помощью свободно распространяемых редакторов. Права на созданные сценарии принадлежат их авторам, и Matrix Games не имеет к ним притязаний. Вы не можете делать копии или распространять их в любом виде. Нарушители авторских прав будут преследоваться в судебном порядке.

© 2004 Matrix Games. Авторские права сохранены. Matrix Games и логотип Matrix Games являются торговыми марками Matrix Games. Все другие торговые марки и названия являются собственностью их владельцев, и Matrix Games не имеет никаких притязаний на них.

ИСПОЛЬЗУЯ ЭТОТ ПРОДУКТ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ И ОГРАНИЧЕННОЙ ГАРАНТИИ